

**INSTITUT DE RECHERCHE EN GEOPOLITIQUE ET
D'ETUDES STRATEGIQUES**

Revue
Intelligence Stratégique

Vol. 009, Numéro 023, Janvier-Mars 2026

E-ISSN : 3006-5488, P-ISSN : 3006-547X

<https://doi.org/10.62912/JYFU3565>



Siège social : 292, avenue Mweka, Commune de Lingwala, Kinshasa, République
Démocratique du Congo.

Téléphone : +243 82 006 1696 ; 81 86 19 121; 89 7175 074

E-mail : felly.lukunga@revue-is.org, article@revue-is.org, info@revue-is.org ;

Internet : www.revue-is.org ; www.irges.org

Europe : 59, Rue du Rhône, 1204 Genève, Suisse, + 41 22 810 88 68, Chambre de
Commerce Suisse-RD Congo, info@ccsc.ch



Revue Intelligence Stratégique
Journal des publications scientifiques
Volume 9, numéro 23
Janvier-Mars 2026
p-ISSN : 3006-547X ; e-ISSN : 3006-5488
<https://doi.org/10.62912/HSYP4468>
www.revue-is.org

DYNAMIQUES DE LA GUERRE DE QUATRIEME GENERATION : ANALYSE AU PRISME DES RELATIONS INTERNATIONALES

Jean-Pierre GINIGUME WILIZILE

Doctorant en Relations Internationales et Chef de Travaux à l'Université Pédagogique Nationale (UPN)/Kinshasa-RDC

RESUME

Les États luttent pour des intérêts diamétralement opposés, lesquels sont d'ordre politique, économique, culturel, environnemental ou encore religieux, et qui expliquent souvent les affrontements armés dans les différents coins du monde. Depuis la fin de la guerre froide, un nouveau concept a pris corps, celui des guerres de quatrième génération, qui, selon Dahmane Madjid, est défini globalement et de manière classique comme la guerre de l'information, impliquant des populations entières dans tous les domaines : politiques, économiques, sociaux et culturels. Aujourd'hui, les États africains en général et la République démocratique du Congo en particulier s'activent à s'aligner derrière cette nouvelle donne qui place l'information et la technologie au centre de l'action militaire.

Mots clés : relations internationales, guerre de quatrième génération, terrorisme.

ABSTRACT

States fight for diametrically opposed interests, which are political, economic, cultural, environmental, or religious in nature, and which often explain the armed confrontations in various corners of the world. Since the end of the Cold War, a new concept has taken shape: the wars of the fourth generation, which, according to Dahmane Madjid, are broadly and traditionally defined as information warfare, involving entire populations in all domains: political, economic, social, and cultural. Today, African states in general and the Democratic Republic of the Congo in particular are actively aligning behind this new reality that places information and technology at the center of military action.

Keywords : international relations, fourth-generation warfare, terrorism.

INTRODUCTION

Depuis la fin de la Guerre Froide, l'étude des conflits armés a profondément évolué, révélant l'émergence de formes de violence qui échappent aux catégories

classiques de la pensée stratégique. Au cœur de ces transformations se trouve le concept de « guerres de quatrième génération », une notion qui met en lumière la mutation du phénomène guerrier vers des dynamiques asymétriques, décentralisées et hybrides. Ce paradigme renouvelle l'analyse des relations internationales en montrant comment les lignes de démarcation entre guerre et paix, entre combattants et civils, se brouillent progressivement sous l'effet de nouvelles technologies, de nouveaux acteurs et de nouvelles stratégies de confrontation.

Les guerres de quatrième génération se caractérisent par l'importance croissante accordée à l'information, à la perception et au contrôle des récits. Elles ne se déroulent plus uniquement sur les champs de bataille traditionnels, mais investissent désormais les espaces politiques, médiatiques, économiques, culturels et cybernétiques. L'acteur armé, qu'il soit étatique ou non étatique, s'efforce moins de vaincre l'ennemi par la force brute que de saper sa cohésion interne, d'éroder sa volonté de résistance et de délégitimer son autorité. Dans cette logique, la population devient à la fois le terrain, l'enjeu et l'acteur central du conflit.

Ces nouvelles formes de guerre se nourrissent d'une pluralité d'acteurs non étatiques, groupes terroristes, réseaux transnationaux, milices communautaires, organisations criminelles, dont l'action vise à contourner les forces conventionnelles en exploitant leurs vulnérabilités internes. L'asymétrie et la décentralisation y occupent une place déterminante : les structures hiérarchiques rigides laissent place à des réseaux fluides, mobiles, difficilement traçables. Parallèlement, les États eux-mêmes deviennent parfois des protagonistes indirects de cette hybridité, par la privatisation de la violence ou par l'instrumentalisation stratégique du droit, de l'économie et de l'information.

L'essor de ces modalités de confrontation transforme profondément la compréhension géopolitique contemporaine. Le champ de bataille s'est étendu à des domaines autrefois périphériques : le cyberspace, les perceptions collectives, les infrastructures critiques, les identités culturelles. La guerre devient une réalité diffuse et permanente, où l'objectif n'est plus nécessairement la conquête territoriale, mais la déstabilisation interne, la désorganisation sociale et la guerre psychologique. Cette évolution reflète une transformation profonde du système international, marqué par la fragmentation des souverainetés, la montée des acteurs transnationaux et la compétition pour le contrôle de l'information.

Dans ce contexte, la République Démocratique du Congo offre un terrain d'observation privilégié des logiques de la quatrième génération de la guerre. L'entrecroisement de la conflictualité locale, des interventions régionales, des dynamiques communautaires et des stratégies informationnelles illustre la complexité de ces nouvelles formes de violence. Analyser les guerres de quatrième génération sous le prisme des relations internationales permet ainsi de mieux comprendre les interactions entre acteurs, les méthodes de déstabilisation employées et les enjeux géopolitiques qui redessinent les équilibres contemporains. C'est à cette articulation entre théorie, pratique et actualité que cet article consacre son effort d'analyse.

I. CONCEPTUALISATION DES GUERRES DE QUATRIÈME GÉNÉRATION

Depuis la fin de la guerre froide, le concept des guerres de quatrième génération évoque des dysfonctionnements asymétriques mettant en lumière la distinction entre guerre et politique, combattants et civils. C'est dire, l'on assiste à l'implication des acteurs non étatiques qui cherchent à déstabiliser l'ennemi de l'intérieur, à l'exemple du terrorisme, de la cyberguerre et de la manipulation médiatique. Les guerres de quatrième génération se caractérisent par l'asymétrie et la décentralisation, la fusion des domaines, la guerre psychologique et la perte du monopole étatique¹.

Jean-Jacques Wondo Omanyundu dans son article intitulé « La transformation de la guerre : les guerres de quatrième génération » souligne que le concept de guerres de quatrième génération a pris corps depuis 1989, pour marquer la différence avec les trois précédentes générations, notamment la première marquée par les tactiques linéaires, avec l'emploi de la mitrailleuse, des fils barbelés, des feux indirects et de mouvement (les guerres napoléoniennes) ; la deuxième est exprimée par l'apparition de l'art opératif tel que conceptualisé par Carl Von Clausewitz et des innovations technologiques (la première guerre mondiale) ; la troisième se manifeste par la domination de la manœuvre, la stratégie de l'attrition et renvoie à la deuxième guerre mondiale ; la quatrième quant à elle se démarque par la généralisation du combat irrégulier, asymétrique dans la longue durée, là où les conflits des générations précédentes cherchaient des décisions rapides par la bataille. Les insurgés prendraient appui sur une série

¹ *Ibidem.*

de réseaux (politiques, sociaux), en vue d'agir sur les perceptions adverses ce qu'on appelle la guerre hybride, c'est-à-dire l'emploi par les guérillas ou les armées régulières des technologies plus ou moins avancées dans un combat irrégulier ou suivant une vision de la guerre confinant à la stratégie alternative².

Lind William dans « Manuel de guerre de quatrième génération » affirme qu'au cours des 40 dernières années, le monde est progressivement entré dans un état post-clausewitzien où les guerres ne sont pas déclarées, où les champs de bataille peuvent se situer n'importe où, où les uniformes sont facultatifs et où les combattants ainsi que les cibles sont souvent des « civils ».

Les armées conventionnelles ont tenté à maintes reprises d'utiliser la technologie pour relever les nouveaux défis posés, mais même les technologies les plus avancées n'ont guère apporté plus que des victoires insignifiantes à court terme, devenues futiles en quelques mois, voire quelques semaines. Cette incapacité des gouvernements et des armées occidentales à s'adapter à la nature changeante de la guerre moderne a conduit à l'échec des interventions, à l'échec des occupations et même, aujourd'hui, à l'échec des États, partout en Europe de l'Est, en Afrique, en Asie et au Moyen-Orient. Et, avec les récents mouvements de masse des populations à travers le monde, on peut s'attendre à ce que la guerre de quatrième génération fasse son apparition en Europe occidentale et aux États-Unis d'ici peu³.

I. 1. Asymétrie et décentralisation

En relations internationales, le concept asymétrie désigne le manque d'harmonie au sein du système international où l'identification de l'ennemi est devenue difficile, sinon inconnue, avec la présence des nouveaux acteurs sur la scène internationale. On assiste à l'utilisation de tactiques de guérilla et de terrorisme par des groupes transnationaux ou non étatiques.

Une guerre asymétrique est une guerre qui oppose la force armée d'un État à des combattants matériellement insignifiants, qui utilisent des points faibles de l'adversaire pour parvenir à leur but souvent politique ou religieux. Les guerres

² WONDO O. J-J., « La transformation de la guerre : les guerres de quatrième génération », dans *Défense et Sécurité globale*, août 2015.

³ LIND M., *Manuel de guerre de quatrième génération*, éd. Museum of Contemporary Art Kia, 2016.

asymétriques englobent notamment les guerres d'indépendance, le terrorisme ou la guérilla et se distinguent des guerres entre États.⁴

Le conflit asymétrique avait eu lieu lors de la guerre d'Indochine (1947-1954) puis a médiatiquement émergé avec l'occupation de l'Irak, qui a confronté les Occidentaux à une opposition difficile à débusquer puisque mêlée à la population la plupart du temps.

Cependant, la décentralisation ici fait référence au transfert de pouvoirs, de ressources et de responsabilités de l'État central vers des entités locales pour combler un vide administratif, rapprocher la gestion des conflits des populations et reconstruire l'autorité de l'État. L'État agit comme une réponse institutionnelle à la crise de l'unité nationale et vise la pacification.

I. 2. Fusion des domaines

Le champ de bataille est partout, rassemblant les actions militaires, politiques, économiques et sociales. Signalons que la bataille renvoie à l'engagement physique direct des troupes visant à neutraliser la capacité de combat de l'adversaire, à le vaincre par la force, à le contraindre à se rendre, à se disperser ou à battre en retraite. Il s'agit d'un affrontement armé, intense et généralement de courte durée, opposant deux ou plusieurs forces organisées (armées, flottes) lors d'une guerre.

I. 3. Guerre psychologique

La guerre psychologique désigne l'utilisation planifiée de la propagande, de la désinformation et d'autres tactiques pour influencer les émotions, les attitudes et les comportements d'un ennemi ou d'une population civile, sans recours direct à la force physique. Elle a pour but de démoraliser, de semer le doute ou de provoquer la reddition. On fait usage des stratégies de « guerre hors limites » ou « cognitive », avec les nouvelles technologies, pour manipuler la perception de la réalité. Lorsqu'on évoque la guerre psychologique, il est d'usage d'opposer la ruse de Sun Tsu à la force brute de Clausewitz⁵.

Le stratège chinois Sun Tsu, commandant suprême des armées de l'empereur Wu Helu durant la période des Royaumes guerriers (476 à 221),

⁴ RAZOUX P., *Tsahal, nouvelle histoire de l'armée israélienne*, éd. Perrin, Paris, 2006.

⁵ BARRIOT P., « La guerre psychologique », dans *Cerveau et Psycho*, n°22 juillet 2007.

préconisait de démoraliser les soldats ennemis et d'affaiblir leur volonté de résistance afin de les soumettre sans combattre. L'officier prussien Carl von Clausewitz (1780-1831) avait adopté une stratégie opposée : il envisageait la guerre comme une intervention brutale qui n'était que le bras armé de l'action politique. Il est également habituel de faire référence à l'action psychologique du « cinquième bureau » de la guerre d'Algérie, laboratoire d'études où étaient mises au banc d'essai diverses méthodes destinées à manipuler l'opinion des populations, notamment : la diffusion d'affiches et de tracts vantant les mérites de la colonisation française ; un parallèle est souvent établi avec la dictature argentine des années 1970 qui cherchait les meilleurs moyens d'asseoir l'autorité de l'État sur la population.

En Argentine, des « guerres antisubversives » visaient à couper les révolutionnaires de la population ; elles firent appel aux escadrons de la mort, aux enlèvements, aux tortures, aux opérations d'infiltration et de manipulation, autant de tentatives d'intimidation psychologique qui ne lésinaient pas sur les moyens.

Mais, aujourd'hui, la guerre psychologique a pris une nouvelle forme liée au progrès technologique. Aujourd'hui, les stratèges chinois, héritiers de Sun-Tsu, évoquent une « guerre hors limites » dans des conditions de haute technologie. Il s'agit désormais de transformer la réalité en manipulant les opinions publiques. Les opérations psychologiques ou psyops sont un élément clé de la Révolution dans les affaires militaires, doctrine adoptée par l'armée américaine dans les années 1990. Ces opérations psychologiques recouvrent tous les moyens de rallier l'opinion publique à ses objectifs tout en démoralisant l'ennemi et en suscitant des divisions dans son camp.

I. 4. Perte du monopole étatique

Dans le domaine militaire, la perte du monopole étatique consiste en l'effritement de la capacité exclusive de l'État à détenir, contrôler et utiliser la force armée légitime sur son territoire, au profit d'acteurs privés (sociétés militaires privées, mercenaires, groupes armés non étatiques). Cette privatisation de la guerre, notamment visible dans l'utilisation croissante de contractuels de sécurité par les armées nationales, affaiblit le contrôle politique traditionnel de la violence. Nous sommes face à ce que l'on appelle aujourd'hui la marchandisation des services de sécurité.

I. 5. La culture comme cible

Dans le domaine militaire, la culture est appréhendée comme cible, c'est-à-dire l'attaque, la destruction ou la manipulation du patrimoine, des symboles, des valeurs et des identités d'une population pour affaiblir sa volonté de résistance, briser sa cohésion sociale ou déconstruire son histoire. C'est une stratégie de guerre psychologique visant l'esprit de l'adversaire plutôt que ses seules forces. La culture de guerre renvoie à la mise en place de représentations et de récits, construits pendant ou après les conflits, pour légitimer l'action militaire et marquer durablement les esprits.

II. CONTEXTUALISATION DES GUERRES DE QUATRIÈME GÉNÉRATION

Maints auteurs affirment que les guerres de quatrième génération relèvent du contexte des conflits asymétriques dans lequel la distinction entre militaires et civils s'efface, à la suite des acteurs non étatiques (terrorisme, guérilla) contre des États. Ces conflits privilégient la guerre psychologique, médiatique, économique et cybernétique à la force militaire brute, visant à déstabiliser l'ennemi de l'intérieur sur le long terme.

II. 1. Contexte géopolitique

Le contexte géopolitique de guerres de quatrième génération explique l'effacement des frontières entre guerre, politique, civils et combattants. Il s'agit de conflits complexes et durables, opposant souvent des acteurs non étatiques (groupes terroristes, milices, réseaux transnationaux) à des États, utilisant la subversion, la guerre psychologique, médiatique et économique pour attaquer la culture et la cohésion de l'ennemi. Ces guerres transforment la géopolitique en un champ de bataille perpétuelle, immatérielle et déterritorialisée, où la force morale et la capacité à manipuler la perception priment sur la puissance de feu conventionnelle.

II. 2. Champs de bataille diffus

Dans le domaine militaire, le concept de champ de bataille a évolué d'un endroit rudimentaire vers un espace multidimensionnel et technologique complexe. Traditionnellement, le champ de bataille est le lieu physique où s'affrontent deux armées. Cependant, la doctrine moderne s'est élargie pour inclure cinq domaines de combat majeurs, notamment Terrestre (le sol avec les zones urbaines et les

reliefs complexes), Maritime (les océans et les mers avec des flottes de haute technicité), Aérien (la surveillance et le contrôle du ciel), Spatial (l'utilisation de satellites pour la navigation et la reconnaissance), Cybernétique (les attaques et la défense des réseaux sociaux informatiques et de données).

Le champ de bataille actuel est marqué par une transparence accrue où presque tout mouvement est localisé en temps réel. Ainsi, l'usage de la dronisation et de la robotisation (l'usage massif de drones crée une menace constante et transforme la reconnaissance) ; le système de gestion du combat (logiciels centraux permettant la prise de décision rapide, notamment sur les navires de guerre) ; la connaissance de la situation (utilisation d'ordinateurs tactiques pour générer une image opérationnelle commune en temps réel) ; la guerre cognitive (influence sur la perception et la prise de décision de l'adversaire). La guerre n'est plus localisée sur un front mais est planétaire, se déroulant dans les villes, les réseaux sociaux et l'économie.

II. 3. Stratégie de l'information

Les stratégies de l'information militaire consistent à acquérir la supériorité opérationnelle en contrôlant le flux de données. Elles visent à protéger les informations propres, à renseigner sur l'ennemi (drones, cyber) et à manipuler la perception adverse (influence, déception) pour influencer les décisions, souvent via le cyberspace. Ces stratégies se déclinent en plusieurs volets : Maîtrise de l'information (renseignement) avec la collecte, l'analyse et la diffusion des données stratégiques pour éclairer la prise de décision. La lutte informatique d'influence s'effectue par les opérations dans le cyberspace pour détecter, contrer les menaces ou diffuser de fausses informations pour tromper l'ennemi.

La guerre électronique se fait au moyen de brouillage, leurrage et d'interception des signaux électromagnétiques pour affaiblir les systèmes de détection adverse. L'influence et la communication s'opèrent par la manipulation de la perception de l'adversaire ou de la population à travers la gestion de l'information. Ces actions visent à créer un avantage décisif sur le champ de bataille, transformant l'information en une arme à part entière.

La manipulation des médias et la désinformation jouent un rôle crucial pour saper la volonté politique et l'opinion publique de l'adversaire.

II. 4. Méthodes

On procède par l'utilisation de la guerre juridique, de cyberattaques, de groupes criminels, et de la subversion politique. En effet, la guerre juridique et les cyberattaques sont des outils hybrides stratégiques visant à affaiblir un adversaire (État, entreprise) sans conflit armé direct. La guerre juridique détourne les procédures judiciaires, tandis que les cyberattaques s'attaquent aux infrastructures. Les groupes criminels, souvent étatiques ou agissant pour eux, utilisent des rançongiciels, des fuites de données et la désinformation pour déstabiliser, extorquer ou influencer politiquement, transformant le numérique en champ de bataille civile.

La guerre juridique consiste à utiliser le droit, les normes internationales ou les tribunaux pour faire pression sur un ennemi, entraver ses actions ou légitimer ses positions, plutôt que de l'affronter militairement.

La cybercriminalité désigne les activités illégales via des réseaux (fraude, vol, espionnage). Les groupes criminels utilisent des malwares ou des rançongiciels pour le gain financier ou le sabotage d'infrastructures critiques (santé, énergie). Méthodes : infiltration silencieuse, fuite de données, blocage des systèmes.

La version politique et civile, c'est le sabotage et la désinformation. La cyberguerre vise les institutions, les processus démocratiques avec les élections et les infrastructures, ciblant directement la population civile. L'usage politique renferme les méthodes qui sont utilisées par des États pour affaiblir un opposant politique, le discréditer ou créer le chaos social, souvent par des acteurs affiliés masqués. Ces techniques modernes fusionnent la criminalité et la stratégie d'État pour mener une guerre invisible et continue.

II. 5. Objectifs

Atteindre directement la culture, les idéaux et la cohésion sociale de la société ennemie plutôt que la destruction physique de ses armées. Les guerres de quatrième génération sont donc les guerres sans frontière où le chaos est recherché pour créer un sentiment d'insécurité permanent. Les guerres de quatrième génération visent à effondrer l'adversaire de l'intérieur en ciblant sa cohésion sociale, politique et culturelle, plutôt que de détruire ses forces militaires. Asymétriques, ces conflits utilisent le terrorisme, la cyberguerre et la manipulation médiatique pour créer le chaos, l'ingouvernabilité et la lassitude morale.

Principalement, les guerres de quatrième génération visent à la déstabilisation interne et psychologique. Il est question de briser la volonté de se battre de la population et de ses dirigeants, souvent en exploitant les réseaux sociaux et la désinformation. La dissolution de la distinction civil/militaires vise à transformer la société entière, les infrastructures critiques et les médias en champ de bataille. L'asymétrie et la décentralisation, c'est l'utilisation des acteurs non étatiques, notamment : les groupes terroristes, les réseaux criminels pour contourner la puissance conventionnelle d'un Etat. La guerre de l'information consiste à manipuler l'opinion publique et à utiliser des moyens juridiques pour paralyser l'action de l'adversaire. La création du chaos vise à provoquer l'ingouvernabilité d'un pays pour forcer une intervention externe ou un changement de régime.

Ces guerres sont menées sur le long terme, avec des conflits de basse intensité mais à haut impact stratégique.

III. ANALYSE DES GUERRES DE QUATRIÈME GÉNÉRATION

L'opérationnalisation des guerres de quatrième génération transforme les conflits en mêlant le militaire, le politique, l'économique et le psychologique, sans distinction nette entre combattant et civil. Elles reposent sur des acteurs non étatiques (terrorisme, guérilla) agissant en réseaux décentralisés pour déstabiliser l'ennemi de l'intérieur, souvent via la cyberguerre et les médias.

Le terrorisme désigne une doctrine fondée sur la terreur : il vise à semer la peur chez l'adversaire. Ce nouveau phénomène a donné naissance à la troisième guerre mondiale qui secoue nombre des États du monde. L'objectif premier du terrorisme est de répandre la terreur. Celle-ci peut être exemplaire (« tuer un, être vu de mille ») ou massive. À cet égard, les actes de terreur majeurs du XX^e siècle sont sans conteste Hiroshima et Nagasaki, ainsi que les bombardements, destinés à briser le moral des populations, sur Dresde, Tokyo ou Coventry. Le terrorisme d'État, qu'il s'agisse d'États totalitaires ou despotiques, fait infiniment plus de victimes que les mouvements pratiquant des méthodes terroristes⁶.

⁶ CHALIAND G., *Les stratégies du terrorisme*, éd. Desclée, Paris, 2002, p. 10.

Les événements du 11 septembre 2001 ont révélé cette nouvelle dimension du terrorisme, qui n'est plus seulement publicitaire, avec des effets psychologiques sans rapport avec les dégâts matériels causés, mais est désormais capable de causer des destructions majeures, ce que François Heisbourg a proposé d'appeler. La guerre d'Afghanistan a permis de détruire la principale base arrière de l'organisation Al-Qaïda responsable des attentats, qui n'existe plus en tant qu'organisation structurée : ses branches régionales se réclament d'une appellation à résonance médiatique universelle, mais il n'y a plus de direction centralisée⁷. La nébuleuse terroriste est-elle pour autant détruite, le problème est-il durablement réglé, poursuit l'auteur. Les attentats de Bali (octobre 2002), de Madrid (mars 2004), de Londres (mars 2005), de Dacca (août 2005), de Bombay (novembre 2008), les attentats continuels en Irak apportent plus qu'un embryon de réponse.

En 2003, 175 attentats terroristes ont été relevés à l'échelle internationale ; en 2004, il y en a eu 651, presque quatre fois plus. On assiste au développement d'actions dites « essaim », avec la mobilisation rapide d'activités dispersées pour des actions ciblées, en profitant des nouveaux moyens de communication. Il y a un siècle, Georg Simmel avait déjà prévenu : « Contre une masse confuse d'ennemis, on remporte certes plus fréquemment des victoires isolées, mais on arrive très difficilement à des actions vraiment décisives⁸.

Dans son ouvrage intitulé « Géostratégie », Anselme Baniéki affirme que la guérilla désigne une bande de partisans. Dans « Sagesse et intelligence applicables à l'espace », Anselme Baniéki affirme que la guérilla désigne une bande de partisans, une technique de combat menée par la bande faite d'escarmouches et d'évitement d'engagements frontaux. Les premières guérillas sont attribuables à la Révolution française lorsque les paysans vendéens se sont soulevés. Pour étouffer la rébellion, le général Hoche a dû adapter ses unités à ce nouveau type de guerre. Les guérillas se sont surtout développées lors des guerres napoléoniennes en Espagne et en Russie. Elles ont duré tout le long du XIX^e siècle en Amérique du Sud dans les luttes pour l'indépendance. Pendant la Première Guerre mondiale, les populations arabes y ont recouru dans leur soulèvement contre l'Empire ottoman.

⁷ COUTAU-BEGARIE H., *Traité de stratégie*, édition, Economica, France, 2011, pp. 519-520.

⁸ Georg Simmel, *Sociologie*, p.322.

En 1914-1918, le général allemand von Lettow-Vorbeck a engagé une guérilla contre les Britanniques en Afrique de l'Est et les a contraints à mobiliser 137 généraux et 300 000 soldats pendant toute la durée de la guerre. Il ne disposait que de 200 soldats allemands et 2 000 indigènes et s'est rendu le 25 novembre 1918. Il possédait alors 40 mitrailleuses et 1 000 fusils presque tous britanniques. En Chine, Mao Zedong a largement utilisé la guérilla. En 1945, les partisans yougoslaves parvinrent à chasser les Allemands. En 1959 à Cuba, avec quelques hommes et après une lutte de plusieurs années, Fidel Castro a renversé la dictature⁹.

III. 1. Asymétrie et décentralisation

En relations internationales, l'asymétrie fait référence au manque d'harmonie au sein du système international où l'identification de l'ennemi est devenue difficile depuis la fin de la Guerre Froide. Avec l'émergence de nouveaux acteurs, la menace n'est plus l'apanage de l'État seul, mais d'autres phénomènes nouveaux et anormaux s'imposent désormais au-devant de la scène de par leur agir. La guerre n'est plus l'exclusivité des États car les entités non étatiques s'invitent même sans autorisation préalable pour des enjeux stratégiques qui nécessitent la conception et le développement d'une intelligence stratégique combinant aujourd'hui des ressources humaines avec la technologie pour s'assurer la victoire car celle-ci est fonction de la prévision plus du calcul.

Emmanuel Nal atteste que pour comprendre le concept d'asymétrie, il est crucial de revenir aux circonstances qui l'ont remis au cœur de l'actualité. Dans les derniers mois de l'année 1990, la tension est maximale avec l'Irak ; et les nations engagées aux côtés des États-Unis préparent leurs opinions publiques à une offensive terrestre à l'expiration de l'ultimatum du 15 janvier 1991 ; le combat sera âpre et coûteux en vies humaines chez les Alliés qui affronteront une armée présentée comme la quatrième du monde.

Or, l'offensive va se dérouler en deux phases : 1 000 heures de campagne aérienne pour 100 heures d'offensive terrestre/aérienne ; elle sera arrêtée par décision politique et non par l'ennemi. La surprise des observateurs et experts a été totale.

⁹ BANIEKI T., A., *Géostratégie : Sagesse et Intelligence applicable à l'espace*, éd. ERGS, Kinshasa, 2021, p. 108.

On se préparait à une guerre classique, mais la spectaculaire facilité de la progression alliée a déjoué les pronostics les plus optimistes. Par opposition à la guerre classique caractérisée par un équilibre des forces, on a donc adopté le qualificatif de "guerre atypique" pour consacrer le caractère exceptionnel de ce conflit et le fait qu'il n'y avait à ce titre rien à en apprendre. Les crises survenues par la suite ont infirmé le caractère présumé exceptionnel et "atypique" de l'offensive en Irak, en rendant nécessaire une conceptualisation de l'évolution des conflits.

En France, cette conceptualisation se décline selon trois référents : symétrie, dissymétrie et asymétrie, appliqués à trois facteurs : l'importance de l'enjeu du conflit, les moyens mis en œuvre, la culture et le système de valeurs. L'état-major de l'armée de terre française (in *Les engagements futurs des forces terrestres*, EIAT, 2001) donne les définitions suivantes¹⁰ : La symétrie caractérise une similitude dans les objectifs de guerre poursuivis, les moyens humains et techniques mis en œuvre (au niveau qualitatif et quantitatif) et les modes d'actions (en incluant les valeurs morales qui prévalent à leur emploi).

La dissymétrie va traduire un déséquilibre au niveau de la performance des moyens employés (ce qui inclut aussi un déséquilibre quantitatif). L'asymétrie traduira pour sa part une différence radicale au niveau des trois facteurs relevés ci-dessus et qui se manifeste dans les manières d'agir et de réagir, par l'hétérogénéité des valeurs morales ou des modes d'actions.

L'asymétrie en stratégie se réfère à l'utilisation de capacités (vision, systèmes d'armes, concepts opérationnels, tactiques, techniques et procédures, doctrines et entraînement) ainsi qu'à la manœuvre dans le temps et l'espace, permettant d'éviter l'affrontement direct entre forces homothétiques, de frapper les faiblesses tout en esquivant les forces, et de recourir à diverses ruses, effets de surprise et déstabilisation, y compris en dehors du champ de la guerre, voire en dehors du cadre légal et moral. L'asymétrie n'est pas un nouveau concept stratégique, mais elle revêt une nouvelle acception dans un nouveau contexte stratégique et selon des nouvelles techniques¹¹.

¹⁰ NAL E., « L'asymétrie : des origines à l'émergence d'un concept stratégique », dans *Cahier du CEREM*, n°5 Mai 2008, pp. 5-7.

¹¹ BEDAR S., « Pourquoi la pensée de l'asymétrie devient centrale dans le débat stratégique », dans *Cahier du CEREM*, n°5 Mai 2008, pp.11-12.

Les modes d'action asymétriques sont sans aucun doute les modes opératoires les plus usités lors de l'histoire du conflit armé. En effet, hormis certaines configurations historiques (de type guerre totale, du temps des armées nationales de masse et de la guerre industrielle tendant vers la massification et l'attrition), la stratégie se fonde rarement sur la supériorité dissymétrique, ce n'est pas le plus fort technologiquement et quantitativement qui est assuré de gagner.

Cependant, dans le domaine, la décentralisation implique un transfert de pouvoirs de l'État vers des personnes morales de droit public distinctes de lui. Ces entités, appelées collectivités territoriales, disposent d'un budget propre et d'une autonomie locale. La décentralisation est un système d'administration où le pouvoir de décision est exercé à la fois par l'État et par des personnes morales autonomes soumises au contrôle de l'État. Cela permet une gestion plus efficace et une participation active des différentes couches sociales dans les mécanismes décisionnels et l'exécution des processus de développement.

Dans le contexte des guerres de quatrième génération, la décentralisation se manifeste par la fragmentation des acteurs politico-militaires en réseaux autonomes, illustrée par la multiplication des milices et chefs de guerre locaux en RDC (années 1990-2000). Ces unités opèrent de manière indépendante, rendant le conflit difficile à résoudre.

III. 2. Attaque de la culture et de la psyché

La psyché revêt trois sens principaux, allant de l'esprit humain à un objet de décoration, en passant par la mythologie grecque. En psychologie, la psyché désigne l'ensemble des phénomènes conscients et inconscients qui constituent l'individualité d'une personne.

Dans le contexte des relations internationales, la psyché évoque l'analyse des processus mentaux, des émotions et des perceptions qui influencent les décisions politiques mondiales. L'étude de la psychologie politique montre que les relations entre États ne sont pas uniquement établies sur des calculs de puissance rationnels, mais également sur des facteurs humains profonds. L'analyse se concentre sur la personnalité, les valeurs et les processus cognitifs des leaders.

En stratégie militaire classique, on visait le "centre de gravité" de l'ennemi (son armée). Le centre de gravité est la volonté de la population. Dans les relations internationales, l'armée appartient au registre de la force et de la dissuasion,

destinée à préserver l'intégrité territoriale d'un État. Ainsi, une armée peut s'effondrer à l'intérieur comme aussi elle peut connaître une dissonance cognitive.

L'effondrement intérieur vise à briser la résilience psychologique. On cherche à instiller le doute, la peur ou l'apathie. Si un peuple ne croit plus en ses institutions, en sa vérité ou en son avenir, il est déjà vaincu sans qu'un seul coup de feu ne soit tiré.

La dissonance cognitive, **c'est** en bombardant une population d'informations contradictoires, on crée un état de confusion mentale où l'individu, incapable de distinguer le vrai du faux, finit par se replier sur lui-même ou par suivre le narratif le plus émotionnel.

La culture est le "système d'exploitation" d'une société. Elle contient les valeurs, l'histoire et les symboles qui unissent les personnes. L'attaquer permet de dissoudre la cohésion sociale. La subversion culturelle : cela consiste à détourner les valeurs d'une nation pour les retourner contre elle. On encourage les divisions internes (ethniques, religieuses, sociales) pour transformer la diversité en conflit permanent. Effacer la mémoire : Une société sans racines historiques limpides est plus facile à manipuler. En attaquant les figures historiques ou les traditions, on crée un vide identitaire que l'attaquant peut ensuite remplir avec son propre narratif.

Dans les relations internationales, la culture n'est plus considérée comme un simple divertissement, mais comme un facteur de puissance et un vecteur essentiel de dialogue entre les nations. La culture est l'un des piliers du soft power (puissance douce), défini comme la capacité d'un État à influencer et à séduire sans utiliser la force (militaire ou économique). À travers le rayonnement de sa langue, de son cinéma, de sa musique et de sa gastronomie, un pays construit une image positive qui facilite ses alliances politiques, notamment au sein de la francophonie.

III. 3. Guerre hybride

La guerre hybride est une stratégie de conflit qui combine des moyens militaires conventionnels avec des méthodes non conventionnelles et souvent clandestines pour déstabiliser un adversaire tout en restant sous le seuil d'un affrontement armé déclaré. Avec comme objectifs de brouiller la frontière entre la paix et la guerre en utilisant plusieurs leviers, notamment les cyberattaques, la

désinformation, le sabotage et la subversion, et la pression économique et migratoire (à l'exemple de l'OTAN et de l'UE face aux actions russes).

III. 4. Acteurs

Dans le domaine des relations internationales, les acteurs désignent les intervenants au niveau de l'échiquier international qui, de par leur agir, peuvent influencer ou modifier le fonctionnement du système-monde, et l'on en distingue deux types, notamment les acteurs étatiques et ceux non étatiques. Dans le premier cas, nous avons les États, appelés aussi acteurs privilégiés, qui conditionnent l'existence des autres acteurs issus de la volonté de ceux-ci. Dans le second cas, nous avons les acteurs secondaires qui viennent suppléer les États dans leur mission (les organisations internationales gouvernementales, les organisations non gouvernementales, les firmes multinationales, les individualités, les phénomènes nouveaux anormaux, les sociétés secrètes ou réseaux d'influence).

III. 5. Conflits longs

Il y a lieu de faire remarquer que dans le contexte des guerres de quatrième génération, les conflits longs désignent des affrontements asymétriques persistants, souvent sans fin claire, où des acteurs non étatiques (groupes terroristes, milices) utilisent la guérilla, le terrorisme et la cyberguerre pour épuiser un Etat sur le long terme, brouillant les frontières entre paix et guerre. Ces conflits sont caractérisés par la nature asymétrique et décentralisée (des petits groupes actifs utilisent des méthodes décentralisées contre des forces conventionnelles, rendant les victoires militaires rapides impossibles).

La guerre de basse intensité, c'est dire une suite ininterrompue de violences, de guérillas et d'actes terroristes qui s'étalent sur des années, voire de décennies. La subversion psychologique et médiatique, c'est-à-dire la victoire ne passe pas par la conquête territoriale, mais par la manipulation des médias, la guerre de l'information et la déstabilisation psychologique de l'adversaire.

L'attaque de la culture et des civils fait savoir que les non-combattants sont souvent des cibles ou des boucliers tactiques, et la culture de l'ennemi est attaquée pour briser sa volonté. Les facteurs déclencheurs sont alimentés par la mauvaise gouvernance, la convoitise pour les ressources, la présence des groupes armés

étrangers et des manipulations politiques. A l'exemple de ce qui se passe dans la partie orientale de la République Démocratique du Congo.

CONCLUSION

Nous disons à la lumière de ce qui précède que le monde fait aujourd'hui face à la quatrième génération des guerres, après celles napoléonienne, clausewitzienne ainsi que la Grande Guerre, autrement dit la Deuxième Guerre mondiale, un concept flou si l'on n'est pas initié à l'étude des problèmes de la guerre et de la paix. Les guerres de quatrième génération sont ardues en raison de leur nature hybride, décentralisée et asymétrique, mêlant acteurs étatiques et non étatiques (terroristes, milices).

Elles brouillent les frontières entre civils/militaires et guerre/paix, utilisant la désinformation, la cyberguerre et la manipulation médiatique plutôt que la puissance de feu conventionnelle. Ces conflits sont mouvants, difficiles à définir et à cerner, s'adaptant constamment. La logique est celle du chaos, où l'impact d'une action est difficile à mesurer. La multiplication des acteurs (groupes terroristes, sociétés de sécurité privées, milices) rend la résolution de conflits très complexe. La guerre se déroule au sein des populations, transformant les non-combattants en dilemmes tactiques pour les armées régulières.

Les guerres de quatrième génération attaquent la culture, les valeurs et la cohésion de l'adversaire via l'ingénierie sociale et les médias. De petits groupes décentralisés attaquent les structures des États, rendant la supériorité technologique classique moins efficace. Il n'y a pas de front de bataille clair, et les actions se produisent en temps de "paix" apparent.

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- BANIEKI T., A., *Géostratégie : Sagesse et Intelligence applicable à l'espace*, éd. ERGS, Kinshasa, 2021.
- BARRIOT P., « La guerre psychologique », dans *Cerveau et Psycho*, n°22 juillet 2007.
- BEDAR S., « Pourquoi la pensée de l'asymétrie devient centrale dans le débat stratégique », dans *Cahier du CEREM*, n°5 Mai 2008.
- CHALIAND G., *Les stratégies du terrorisme*, éd. Desclée, Paris, 2002.

-
- COUTAU-BEGARIE H., *Traité de stratégie*, édition, Economica, France, 2011.
 - LIND M., *Manuel de guerre de quatrième génération*, éd. Museum of Contemporary Art Kia, 2016.
 - NAL E., « L'asymétrie : des origines à l'émergence d'un concept stratégique », dans *Cahier du CEREM*, n°5 Mai 2008.
 - RAZOUX P., *Tsahal, nouvelle histoire de l'armée israélienne*, éd. Perrin, Paris, 2006.
 - WONDO O. J-J., « La transformation de la guerre : les guerres de quatrième génération », dans *Défense et Sécurité globale*, août 2015.